

MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PKn UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR¹⁾

Warsini²⁾, Sudjarwo³⁾, Irawan Suntoro⁴⁾

This research is aimed to describe and to know: (1) The process of applying PKn learning by applying role playing model, (2) Increasing student learning motivation by role playing model, (3) Pkn's learning completeness students. The research method used was classroom action research. The data collecting technique used were observation, interview, documentation and test result. The data gained, then was analyzed by using descriptive technique to know the effectiveness of role playing model as a mean to increase students learning motivation. The result of the text showed: (1) need the role playing model (2) role playing model can increase students motivation and students score.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui: (1) Proses pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model role playing, (2) Peningkatan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran role playing, dan (3) Ketuntasan hasil belajar mata pelajaran PKn siswa. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes hasil belajar. Adapun data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif untuk mengetahui efektifitas pembelajaran model role playing sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) membutuhkan model pembelajaran role playing. (2) pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: hasil belajar, motivasi, role playing

¹⁾ Tesis Pasca sarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

²⁾ Warsini. Mahasiswa Pasca sarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung.
(email:warsinispd.75@gmail.com. HP 085768333969)

³⁾ Sudjarwo. Dosen Pasca sarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

⁴⁾ Irawan Suntoro. Dosen Pasca sarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No 1, Gedung Meneng, Bandar Lampung 35145, Tel.(0721) 704624, Faks. (0721) 704624

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar masih bersifat konvensional yang sebagian besar hanya menggunakan metode ceramah, terutama untuk mata pelajaran yang bersifat teoritis, sehingga model-model pembelajaran yang bersifat kooperatif sebagai mana diinginkan oleh kurikulum yang sekarang dilaksanakan masih belum digunakan oleh para guru. Hal ini berakibat kepada motivasi belajar siswa yang masih rendah, serta hasil belajar yang kurang memuaskan. Menurut hasil survey ditemukan data bahwa sebagian besar guru melaksanakan kegiatan pembelajaran secara monoton dan menjenuhkan, hanya sekitar 32% guru yang sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan model yang beragam dan bersifat kooperatif.

Untuk itu penulis berpendapat bahwa hal ini harus segera untuk ditangani dengan serius, penulis menetapkan alternative pemecahan masalah ini dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa adanya gejala motivasi belajar siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar pada mata pelajaran PKn yang rendah yakni lebih kurang baru mencapai 31%, 31% dari 26 orang siswa pada kelas XI DKV ini berarti setara dengan 8 orang siswa. Pada saat pembelajaran, terlihat banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Pada saat diberi kesempatan bertanya hanya beberapa orang siswa yang bertanya, jika guru bertanya hanya beberapa orang siswa yang berani menjawab. Pada saat diskusi hanya beberapa orang siswa yang aktif dan jika diberikan tugas banyak yang tidak dapat menyelesaikan sendiri, tetapi nyontek dari temannya yang pandai.

Untuk menanggulangi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu dengan model *role playing*, sekaligus melakukan penelitian dengan rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar Lampung Tengah?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

Untuk meningkatkan motivasi belajar pada subyek penelitian yaitu pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Menurut (Uno B. Hamzah, 2007:26), bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didalam lingkungan sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

(Rustiyah, 1994:25) mendefinisikan bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti keadaan orang lain).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang :

1. Proses pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model *role playing* di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar.
2. Motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar.
3. Hasil Belajar mata pelajaran PKn siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar.

Dalam teori Gestalt (dalam Djamarah, 2002:19). prinsip-prinsip belajar, dirumuskan sebagai berikut: (1) belajar berdasarkan keseluruhan, (2) belajar adalah suatu proses perkembangan, (3) anak didik sebagai organisme keseluruhan, (4) terjadi *transfer*, (5) belajar adalah reorganisasi pengalaman, (6) belajar harus dengan insight dan, (7) belajar berlangsung terus-menerus.

Proses belajar yang baik harus diawali dengan perencanaan yang baik pula, yang harus pula mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Di antara berbagai hal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi individu siswa yang memegang peranan paling penting.

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar individu siswa (faktor eksternal).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri adalah faktor motivasi belajar. Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi untuk belajar adalah kondisi yang mendorong siswa untuk belajar. Penemuan-penemuan penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Motivasi akan lebih meningkat apabila kebutuhan yang ada meningkat dan kebutuhan yang paling kuat pada saat tertentu menggerakkan aktivitas.

Motivasi merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena keberadaanya sangat berarti bagi perbuatan belajar (Uno, 2007: 23). (Sardiman, 2003:74) menjelaskan bahwa motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (*Action Research*), karena penelitian dilakukan dengan memberikan tindakan tertentu serta berlangsung pada saat dilaksanakan proses pembelajaran, untuk mengembangkan metode kerja yang paling efisien. Subjek Penelitian Siswa kelas XI DKV semester ganjil SMK Negeri 3 Terbanggi Besar, data diambil dari observasi, wawancara, tes formatif dan dokumentasi. Adapun data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif (*descriptive analysis*) yaitu suatu analisis terhadap suatu keadaan atau gejala yang diuraikan menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan hingga akhir penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil belajar sebelum dilakukan pemberian tindakan dengan pembelajaran *role playing* adalah nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 2,25. Jika nilai rata-rata ini dihubungkan dengan nilai criteria ketuntasan minimum sebesar 2,67, maka nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kondisi awal masih berada dibawah nilai ketuntasan minimum yang dipersyaratkan. Kemudian nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 3,17, sedangkan nilai terendahnya adalah 1,50.

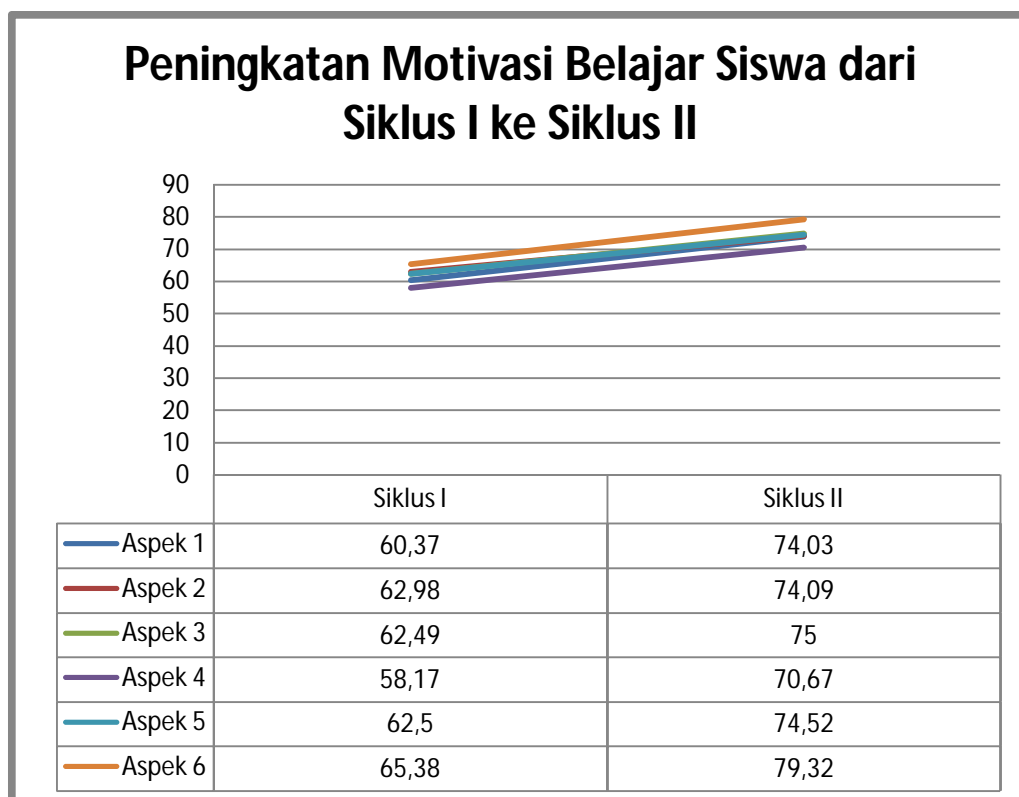
Ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal ini adalah sangat rendah yakni hanya 11,54%, yaitu 3 orang siswa telah dianggap tuntas sedangkan 23 orang siswa lainnya atau 88,46% dari 26 orang siswa belum dapat dikatakan tuntas.

Motivasi belajar siswa pada siklus I dapat ditingkatkan dari kategori cukup menjadi kategori baik. Kemudian hasil pemberian tindakan pada siklus I adalah terlihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 2,50. Jika nilai rata-rata ini dibandingkan dengan hasil tes awal, maka berarti nilai hasil pembelajaran siklus I lebih baik dari pada yang diperoleh pada hasil tes awal.

Selanjutnya terlihat pula bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada pembelajaran di siklus I ini adalah 3,18 sedikit lebih baik dari hasil tes awal. Kemudian nilai terendahnya adalah 1,50. Nilai terendah pada hasil tes di siklus I ini masih sama dengan hasil tes awal, berarti belum ada peningkatan dalam hal nilai terendah yang diperoleh siswa. Jumlah siswa yang telah dianggap tuntas karena telah memiliki nilai yang sama dengan atau lebih tinggi dari nilai batas ketuntasan minimum adalah sebanyak 9 orang atau 34,62%. Ini berarti bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa memperoleh kategori telah tuntas jika dibandingkan dengan hasil tes awal. Terjadinya peningkatan jumlah siswa yang telah tuntas tentu diikuti oleh menurunnya jumlah siswa yang belum tuntas, hasil tes pada akhir siklus I terdapat 17 orang atau 65,38% siswa yang masih tetap dianggap belum tuntas.

Hasil pemberian tindakan pada siklus II menghasilkan motivasi belajar kembali meningkat menjadi lebih baik lagi. Motivasi belajar siswa sudah termasuk kategori baik dalam setiap aspek yang diteliti dan diobservasi, karena nilai akhir yang diperoleh berada pada rentangan 60 – 80. Aspek ketekunan dalam menghadapi tugas yang memperoleh nilai 71,15. Kemudian aspek ulet dalam menghadapi kesulitan atau tidak mudah menyerah memperoleh nilai 72,11, aspek menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah memperoleh nilai 71,15. Selanjutnya aspek lebih senang bekerja mandiri mendapat nilai 66,35, dan aspek cepat bosan terhadap tugas yang bersifat rutin memperoleh nilai 73,08. Dan aspek dapat mempertahankan pendapat yang telah masuk kategori baik karena memperoleh nilai 76,92. Ini artinya bahwa motivasi belajar siswa pada pertemuan ke 3 ini masih tergolong baik.

Perbandingan motivasi belajar antara siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada grafik berikut :

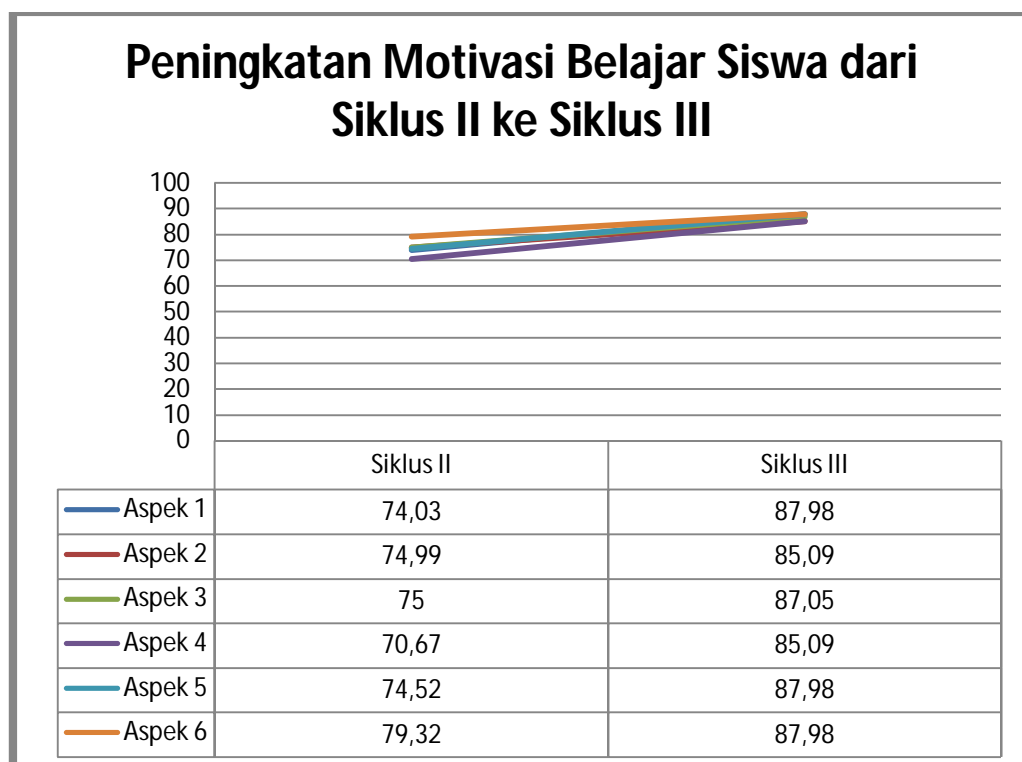


Grafik 1 : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

Pada akhir pembelajaran siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada siklus I. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-ratanya mengalami peningkatan yang tadinya 2,50 meningkat menjadi 2,72. Kemudian nilai tertinggi pada siklus I 3,18 meningkat pada siklus II menjadi 3,50, demikian juga dengan nilai terendah yang diperoleh siswa tadinya 1,50 meningkat lebih baik menjadi 1,85.

Tingkat ketuntasannya juga meningkat, dimana pada siklus I hanya 9 orang yang dianggap telah tuntas, sedangkan pada siklus ke II meningkat menjadi 15 orang atau 57,69%. Serta siswa yang dianggap belum tuntas menurun jumlahnya menjadi 11 orang atau 42,31% dari 26 orang siswa sebagai subyek penelitian. Dengan demikian berarti dapat dikatakan bahwa pembelajaran model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI DKV

Hasil pemberian tindakan pada siklus III menghasilkan bahwa motivasi belajar siswa menjadi kategori sangat baik.



Grafik 2 : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dari Siklus II ke Siklus III

Nilai hasil tes pada pembelajaran di siklus III, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari hasil tes formatif siklus ke III adalah 2,97. Nilai rata-rata ini lebih baik dari nilai rata-rata pada hasil siklus II. Kemudian terlihat pula bahwa nilai tertinggi yang berhasil diraih oleh siswa adalah 3,84, sedangkan pada siklus II adalah 3,50. Selanjutnya nilai terendah juga meningkat dari 1,85 menjadi 2,18.

Siswa yang telah ditetapkan tuntas dalam menerima materi pelajaran pada siklus III ini adalah sebanyak 24 orang atau 92,31%, sehingga yang belum tuntas tinggal 2 orang atau 7,69% dari seluruh siswa kelas XI DKV yang berjumlah 26 orang siswa. Dengan hasil tes pada akhir pembelajaran di siklus ke III ini penulis beranggapan bahwa hasil pembelajaran yang diperoleh siswa telah maksimal, walaupun masih ada 2 orang yang belum tuntas. Dengan demikian berarti bahwa proses pembelajaran dengan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data dan uraian di atas berarti proses pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar akan optimal, kalau ada motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan makin berhasil pula dalam pelajaran itu. seseorang yang mempunyai motivasi belajar

tinggi akan berupaya belajar dengan giat sehingga hasil belajar yang dicapai akan tinggi pula, sebaliknya seseorang yang mempunyai motivasi belajar yang rendah akan enggan untuk belajar, sehingga hasil belajar yang akan dicapai akan rendah pula.

Hasil belajar dan proses belajar, kedua-duanya penting. Di dalam belajar ini, terjadi proses berpikir. Seseorang dikatakan berpikir bila orang itu melakukan kegiatan mental, bukan kegiatan motorik, walaupun kegiatan motorik ini dapat pula bersama-sama dengan kegiatan mental tersebut. Dalam kegiatan mental itu, orang menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah diperoleh sebagai pengertian. Karena itu orang menjadi memahami dan menguasai hubungan-hubungan tersebut sehingga orang itu dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang dipelajari, inilah merupakan hasil belajar.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan guru dalam mengajar sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami suatu konsep pokok bahasan tertentu. Metode mengajar yang baik merupakan metode yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, kondisi siswa, sarana yang tersedia, serta tujuan pembelajarannya sehingga bisa dilihat apakah metode yang diterapkan efektif.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* akan berhasil apabila terdapat kerja sama antara guru dengan siswa. Siswa dituntut untuk selalu aktif sedangkan guru sebagai fasilitator yang senantiasa memberikan kemudahan dalam belajar. Guru menggunakan strategi belajar yang dapat mendorong agar siswa ikut andil dalam proses belajar mengajar, melaksanakan penilaian secara menyeluruh dan berkesinambungan didukung dengan sarana dan prasarana belajar yang lengkap yang dibutuhkan siswa untuk membantu mempermudah dalam memahami materi yang dipelajarinya.

Proses pembelajaran *Role Playing* menyebabkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang sulit untuk mereka perankan, siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan akan menambah perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa yang menaruh perhatian dalam kegiatan belajar mengajar akan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa

yang mempunyai motivasi yang tinggi akan cenderung lebih aktif dalam mencari informasi baik dari guru maupun sumber belajar yang lain sehingga cenderung memiliki pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan model *Role Playing* diduga dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

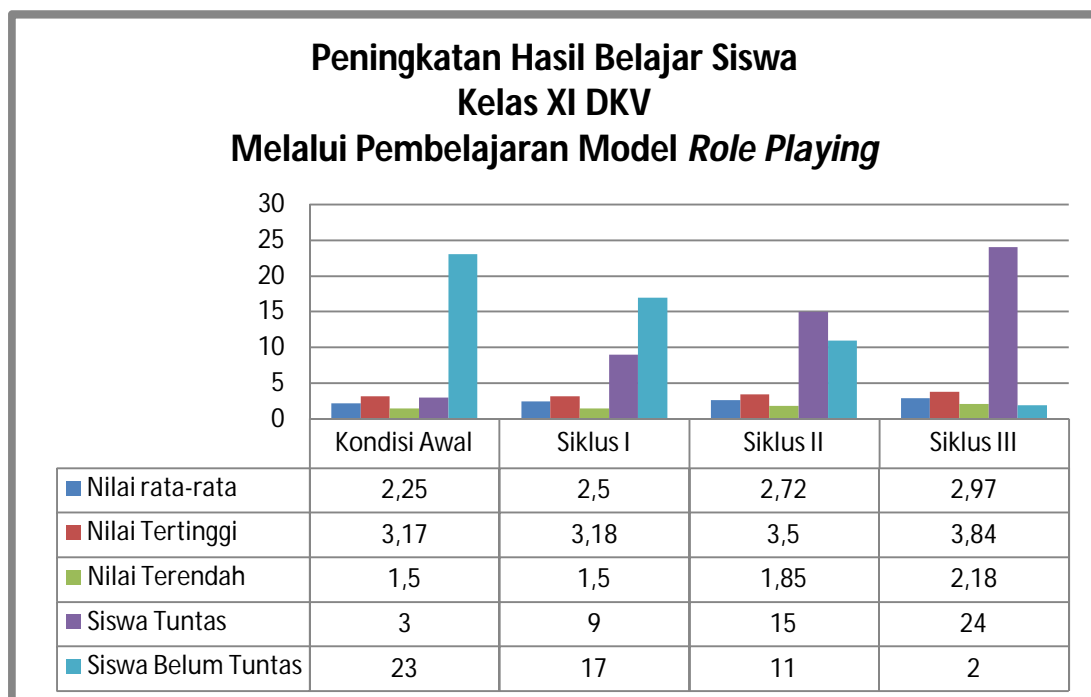
Hasil penelitian pada siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar sebagaimana telah di uraikan di atas, bahwa kinerja guru terus meningkat dimana pada pertemuan ke 1 memperoleh skor 65 kategori baik, meningkat skornya menjadi 75, terus meningkat lagi menjadi 85 pada akhir siklus I. Selanjutnya meningkat lagi skor yang diperoleh guru menjadi 85 pada awal siklus II, meningkat kembali menjadi 90 dengan kategori sangat baik, kemudian menjadi 92,5 pada awal siklus III dan menjadi 97,5 pada akhir siklus III sekaligus sebagai akhir dari proses penelitian, artinya kinerja guru terus meningkat dari kategori baik menjadi kategori sangat baik.

Kemudian aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model *Role Playing* hanya memperoleh skor nilai antara 51,54 - 60,76 pada pertemuan ke 1, meningkat pada pertemuan ke 2 dengan skor 63,08 – 67,69, pertemuan ke 3 menjadi 66,15 – 74,61, selanjutnya pada pertemuan ke 4 dengan skor 76,15 – 83,85, dan pada pertemuan ke 5 meningkat lagi menjadi 81,54 – 86,15, serta pada pertemuan ke 6 meningkat kembali dengan skor 86,92 – 91,54. Dengan demikian berarti aktivitas siswa dalam belajar dengan menggunakan model *Role Playing* terus meningkat dari kategori cukup menjadi kategori sangat baik.

Aspek motivasi belajar juga meningkat dari pertemuan ke 1 dengan skor 55,76 – 61,54, meningkat skornya pada pertemuan ke 2 menjadi 61,54 – 69,23. Selanjutnya meningkat kembali menjadi 66,35 – 76,92 pada pertemuan ke 3. Kemudian meningkat kembali pada pertemuan ke 4 skornya menjadi 75,00 – 81,73, meningkat kembali menjadi 83,65 – 85,58. Serta pada ahir penelitian yakni pada pertemuan ke 6 motivasi belajar siswa memperoleh skor 86,54 – 91,35. Dengan demikian berarti bahwa motivasi belajar siswa terus meningkat dari kategori cukup meningkat menjadi kategori sangat baik pada akhir silus III dalam rangkaian penelitian ini.

Pada akhir pembelajaran di setiap siklusnya, siswa di tes atau dievaluasi untuk mengetahui daya serap siswa atas materi pelajaran yang disajikan melalui pembelajaran model Role Playing. Hasil tes awal memperoleh nilai rata-rata 2,25 meningkat pada akhir siklus I menjadi 2,50. Selanjutnya nilai rata-rata ini meningkat kembali pada akhir siklus ke II yakni menjadi 2,72 serta pada akhir siklus III meningkat kembali menjadi 2,97. Nilai tertinggi yang diraih siswa semula hanya 3,17 sebagai hasil tes awal, meningkat menjadi 3,18 pada akhir siklus I, meningkat kembali menjadi 3,50 pada akhir pembelajaran siklus II, serta menjadi 3,84 pada pertemuan ke 6 sekaligus sebagai akhir dari penelitian. Berarti bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang terus meningkat dengan dibuktikan oleh nilai tertinggi yang diraih oleh siswa yang terus meningkat dari kondisi awal hingga kondisi akhir dengan dengan peningkatan yang cukup baik.

Ketuntasan belajar siswa semula hanya 3 orang atau 11,54%, meningkat menjadi 9 pada akhir siklus I, dan meningkat kembali pada akhir siklus II menjadi 15, serta pada akhir siklus III siswa yang dianggap tuntas menjadi 24 orang. Sedangkan siswa yang belum tuntas terus menurun jumlahnya yakni pada hasil tes awal sebanyak 23 orang atau 88,46% menurun jumlahnya pada pertemuan 1 menjadi 17 orang atau 65,38. Menurun kembali pada akhir siklus II menjadi 11 orang atau 42,31%, serta menurun kembali pada siklus ke III hanya 2 orang yang dianggap belum dapat menerima materi pelajaran yang diberikan melalui pembelajaran sehingga ditetapkan bahwa 2 orang siswa dianggap belum tuntas atau belum menguasai materi pelajaran yang diberikan.



Grafik 3 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan seluruh uraian hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab terdahulu dapat ditarik beberapa simpulan, yaitu sebagai berikut:\

1. Proses pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menerapkan model *role playing* di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar pada siswa kelas XI DKV dapat ditingkatkan mutunya dari siklus I berkategori cukup baik dengan skor 51,54 - 60,76 menjadi 86,92 – 01,54 dengan kategori sangat baik pada akhir siklus III.
2. Motivasi belajar siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran *role playing*, dari skor 55,78 – 61,54 dengan kategori cukup baik menjadi kategori sangat baik dengan skor nilai 86,54 – 91,35.
3. Hasil Belajar mata pelajaran PPKn siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 3 Terbanggi Besar dapat ditingkatkan dengan menerapkan pembelajaran model *Role Playing* dari 3 orang siswa atau 11,54% menjadi 24 orang siswa atau 92,31%.

Berkaitan dengan hasil penelitian, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian disarankan agar penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat disosialisasikan dan digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PPKn di dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Dalam penerapan model pembelajaran ini seorang guru harus senantiasa mengawasi dan mengelola kelas, memotivasi siswa dalam pembelajaran disertai dengan memberi bimbingan secara individu maupun kelompok.
3. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan sebagai pengembangan diri guru sehingga dapat mengembangkan penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas.
4. Manajemen sekolah hendaknya selalu mendorong guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Rustiyah, N.K. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

Sadirman. A.M. 2003. *Interaksi dan Semangat Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.

Uno, Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta, Bumi Aksara.

Uno, Hamzah B. 2007. *Pengantar Teori Belajar dan Pembelajaran Cet. II*. Gorontalo: Nurul Jannah.